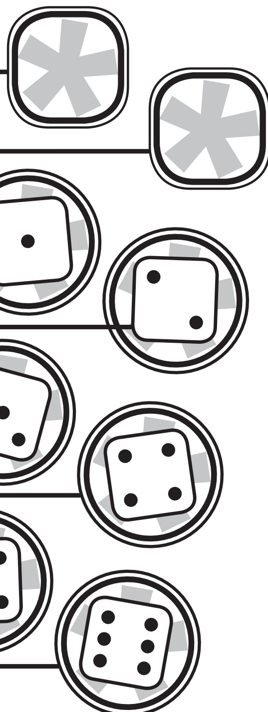
БЕГЛЕЦ:

PSI*RUN

Лет навскидку

Пси-силы

Глядя в зеркало, я вижу:



Я ранен!

Я дважды ранен!

Я особенный.

Я хочу сделать что-нибудь важное.

Это может помочь вспомнить.

Преследователи могут догнать

Использую ли я Пси-силу?

Есть ли риск покалечиться?

Мои вопросы...

1. В:

О:

2. В:

О:

3. В:

О:

4. В:

О:

5. В:

О:

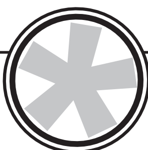
6. В:

О:

Концовки

- Дома
- В западне
- Спрятался
- В поисках
- Потерялся
- Обернул преследование вспять
- Сделал открытие

ЦЕЛЬ

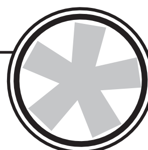


Достиг ли я своей цели?

4–6: Беглец достиг цели. Первое слово за ГМом.

1–3: Беглец не достиг цели. Первое слово за игроком.

ОТКРЫТИЕ



Вспомнил ли я что-нибудь из своего прошлого?

6: Беглец вспомнил что-то, что ответитна один из вопросов. Первое слово за игроком.

4–5: Беглец вспомнил что-то, что отвечает на один из вопросов. Первое слово за другими игроками.

1–3: Беглец ничего не вспомнил. Первое слово за игроком.

ПОГОНЯ



Догнали ли преследователи беглецов?

ГМ всегда говорит первым.

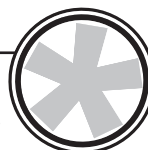
5–6: Преследователи ни на сколько не нагнали Беглецов.

3–4: Преследователи приблизились к Беглецам на одну локацию.

1–2: Преследователи приблизились к Беглецам на две локации.

Если Преследователи догоняют Беглецов, ПОГОНЯ выходит из игры и заменяется ПОИМКОЙ.

ПСИ



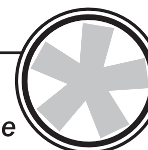
Создали ли мои Пси-силы какие-нибудь неприятности?

5–6: Сила никаких неприятностей не вызвала. Первое слово за игроком.

3–4: Всплеск сил: кого-то могло поранить, что-то могло поломаться — это покажут по местным новостям. Первое слово за ГМом.

1–2: Сила вышла из-под контроля: кто-то погиб, что-то разрушено — это покажут по главным новостям страны. Право первого слова за ГМом.

УРОН



Кто-нибудь ранен?

5–6: Беглец не ранен и не ослаблен до конца сцены. Первое слово за игроком.

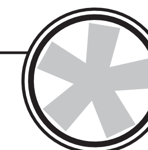
4: Беглец ранен и ослаблен до конца сцены. Первое слово за игроком.

3: Беглец ранен и ослаблен до конца сессии. Первое слово за ГМом.

2: Беглец ранен и ослаблен до конца игры. Первое слово за ГМом.

1: Беглец при смерти. Первое слово за игроком.

ПОИМКА



Кого-то поймали?

4–6: Никого не поймали. Первым говорит игрок.

2–3: Кого-то поймали, но необязательно вас. Первым говорит ГМ.

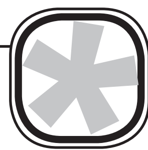
1: Поймали всех. Первыми говорят другие игроки.

Если Беглец сбегает, ПОИМКА снова переходит в ПОГОНЮ. Если Беглеца ловят, ПОИМКА переходит в ИСЧЕЗНОВЕНИЕ.

ПОЛЕ РИСКОВ

PSI*RUN

РАНЕНИЕ



Если вас ранили, положите сюда одну кость перед броском.

Если вас ранили дважды, положите сюда кость с наибольшим значением после броска.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ



Исчезну ли я насовсем?

4–6: Беглец не исчезает насовсем. Первое слово за игроком.

1–3: Беглец исчезает насовсем. Первое слово за ГМом.

ПРЕСЛЕДОВАТЕЛИ

PSI*RUN

ВНЕШНИЙ ВИД

МЕТОДЫ

ТЕХНОЛОГИИ